

# PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-062177

(43)Date of publication of application : 04.03.2003

(51)Int.Cl.

A63F 5/04

(21)Application number : 2001-255067

(71)Applicant : ARUZE CORP

(22)Date of filing : 24.08.2001

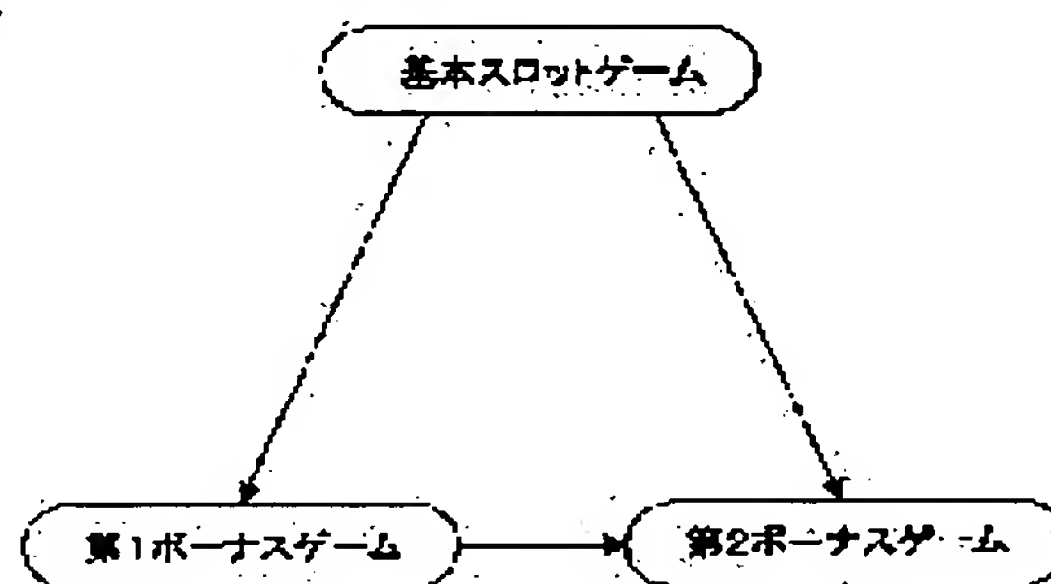
(72)Inventor : SUZUKI TAKAHIRO

## (54) GAME MACHINE AND METHOD FOR CONTROLLING THE SAME

### (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a game machine having enhanced amusement by providing a basic game and a bonus game and renewing the development of games.

**SOLUTION:** The game machine is provided with a display 20 having a plurality of display areas for displaying symbols and a controller 50. Under a specific condition without connection with the result of other bonus games, the controller 50 enables a player to perform the bonus game corresponding to the condition among a plurality of bonus games. In both of the cases that at least one (second bonus game) of the plurality of bonus games meets the specific condition and that another bonus game (first bonus game) ends in a specific result, the bonus game is performed.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

06.12.2004

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19)日本国特許庁 (J P)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2003-62177

(P2003-62177A)

(43)公開日 平成15年3月4日(2003.3.4)

(51)Int.Cl. <sup>7</sup>	識別記号	F I	テ-マコ-ト*(参考)
A 6 3 F 5/04	5 1 6	A 6 3 F 5/04	5 1 6 F
	5 1 2		5 1 2 E
	5 1 6		5 1 6 D

審査請求 未請求 請求項の数8 O L (全 19 頁)

(21)出願番号 特願2001-255067(P2001-255067)

(22)出願日 平成13年8月24日(2001.8.24)

(71)出願人 598098526

アルゼ株式会社

東京都江東区有明3丁目1番地25

(72)発明者 鈴木 隆弘

東京都江東区有明3丁目1番地25 有明フ

ロンティアビルA棟

(74)代理人 100088155

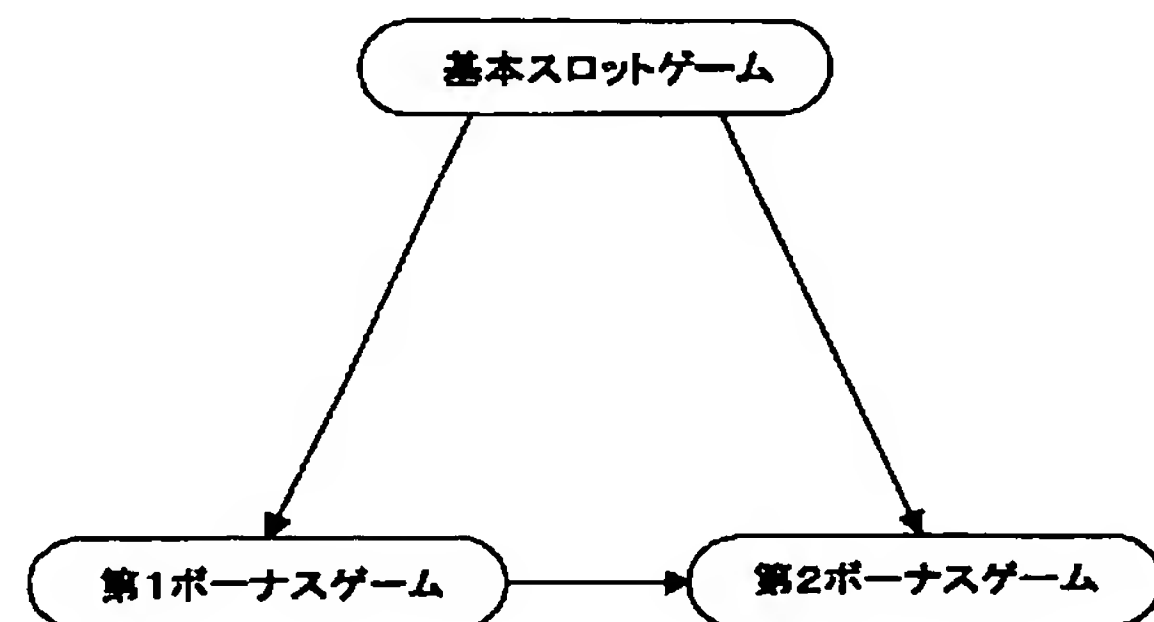
弁理士 長谷川 芳樹 (外2名)

(54)【発明の名称】 遊技装置及び遊技装置の制御方法

(57)【要約】

【課題】 基本ゲームとボーナスゲームを備え、ゲームの展開を新規にすることで趣向性が向上した遊技装置を提供すること。

【解決手段】 シンボルが表示される複数の表示領域を有するディスプレイ20と、コントローラ50とを備える。コントローラ50は、他のボーナスゲームの結果と関係の無い特定条件下で、複数のボーナスゲームのうちその条件に対応するボーナスゲームを実行させる。また、複数のボーナスゲームのうちの少なくとも1つ(第2ボーナスゲーム)は、上記特定条件を満たした場合、及び、他のボーナスゲーム(第1ボーナスゲーム)が特定の結果になった場合の何れの際にも実行される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 複数種のシンボルが変動表示される表示領域を複数有するディスプレイと、

所定のプログラムを実行すると共に、前記ディスプレイの表示内容を制御するコントローラと、を備え、

前記コントローラは、前記プログラムに従って、

前記複数種のシンボルのなかから前記各表示領域に表示すべき前記シンボルを決定すると共に、前記各表示領域に表示されたシンボルの配列に基づいて入賞判定する基本ゲームを実行させ、

特定条件が満たされた場合に、複数のボーナスゲームのうちの前記特定条件に対応するボーナスゲームを実行させ、

前記各ボーナスゲームを実行させる前記特定条件は、他のボーナスゲームの結果と関係が無く、

前記各ボーナスゲームのうちの少なくとも1つは、前記特定条件を満たした場合、及び、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合の何れの時にも実行されることを特徴とする遊技装置。

【請求項2】 前記コントローラは、

前記複数のボーナスゲームのうちの1つにおいて、前記ディスプレイ上の複数の表示領域に表示された前記複数種のシンボルの何れかを選択し、

前記選択されたシンボルの種類に応じて、他のボーナスゲームを実行させることを特徴とする請求項1記載の遊技装置。

【請求項3】 複数種のシンボルが変動表示される表示領域を複数有するディスプレイを備え、前記各表示領域に表示された前記シンボルの配列に基づいて入賞判定を行うスロットマシンにおいて、

複数のボーナスゲームそれぞれの実行に関する特定条件が満たされたか否かを判定する判定手段と、

前記特定条件が満たされたとき前記判定手段が判定した場合に、前記特定条件に対応する前記ボーナスゲームを実行する実行手段と、を備え、

前記各ボーナスゲームを実行させる前記特定条件は、他のボーナスゲームの結果と関係が無く、

前記実行手段は、前記各ボーナスゲームのうちの少なくとも1つについては、前記特定条件が満たされた場合、及び、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合の何れの時にも実行させることを特徴とするスロットマシン。

【請求項4】 前記複数のボーナスゲームのうちの1つにおいて、前記ディスプレイ上の複数の表示領域に表示された前記複数種のシンボルの何れかを選択する選択手段と、

前記複数種のシンボルと、ボーナスゲームを含むプレイヤに与えるべきボーナスの内容との対応関係を示すテーブルを格納した格納手段と、を備え、

前記実行手段は、前記1のボーナスゲームで選択された

シンボルの種類に応じて、前記格納手段に格納されたテーブルに基づいて、他のボーナスゲームを実行させることを特徴とする請求項3記載のスロットマシン。

【請求項5】 複数種のシンボルが表示されるべき表示領域を有するディスプレイと、前記ディスプレイの表示内容を制御するコントローラと、を備えた遊技装置の制御方法において、

前記複数種のシンボルのなかから前記各表示領域に表示すべき前記シンボルを決定すると共に、前記各表示領域に表示されたシンボルの配列に基づいて入賞判定する基本ゲームを実行させるステップと、

特定条件が満たされた場合に、複数のボーナスゲームのうちの前記特定条件に対応するボーナスゲームを実行させるステップと、を含み、

前記各ボーナスゲームを実行させる前記特定条件は、他のボーナスゲームの結果と関係が無く、

前記各ボーナスゲームのうちの少なくとも1つは、前記特定条件を満たした場合、及び、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合の何れの時にも実行されることを特徴とする遊技装置の制御方法。

【請求項6】 前記複数のボーナスゲームのうちの1つにおいて、前記ディスプレイ上の複数の表示領域に表示された前記複数種のシンボルの何れかを前記コントローラが選択するステップと、

前記選択されたシンボルの種類に応じて、他のボーナスゲームを実行させるステップと、

を含むことを特徴とする請求項5記載の遊技装置の制御方法。

【請求項7】 ディスプレイに複数種のシンボルが表示される表示領域を複数表示させるステップと、

前記複数種のシンボルのなかから前記各表示領域に表示すべき前記シンボルを決定すると共に、前記各表示領域に表示されたシンボルの配列に基づいて入賞判定する基本ゲームを実行させるステップと、

特定条件が満たされた場合に、複数のボーナスゲームのうちの前記特定条件に対応するボーナスゲームを実行させるステップと、をコンピュータに実行させ、

前記各ボーナスゲームを実行させる前記特定条件は、他のボーナスゲームの結果と関係が無く、

前記各ボーナスゲームのうちの少なくとも1つは、前記特定条件を満たした場合、及び、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合の何れの時にも実行されることを特徴とするプログラム。

【請求項8】 請求項7記載のプログラムが記録されたことを特徴とするコンピュータ読取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、複数の表示領域にシンボルを表示させ、その配列に基づいて入賞を判定する遊技装置、遊技装置の制御方法、プログラム、及びコ

ンピュータ読取り可能な記録媒体に関する。

【0002】

【従来の技術】複数の表示領域それぞれに表示すべきシンボルを乱数値によって決定し、ディスプレイ上のシンボルの配列に基づいて入賞を判定する遊技装置の代表的なものとして、スロットマシンが挙げられる。最近のゲームブームに乗り、スロットマシンはカジノやゲームセンタにおいて多大な人気を集めている。

【0003】そして近年は、プレイヤの興味を惹き付ける方策として、スロットマシンにいわゆるボーナスゲームを設けたものが流行している。プレイヤには、ボーナスゲームの結果に応じて賞金やメダルが支払われることになり、かかるボーナスゲームを備えたスロットマシンは、単にスロットゲームのみを実行するものに比して趣向性が確実に増している。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】上記従来の遊技装置においては、次のような問題があった。すなわち、従来の遊技装置では、例えば基本のスロットゲームにおいてシンボルが所定の配列になった際にボーナスゲームが実行され、ボーナスゲームが終了した後に次のスロットゲームが開始されるというように、ゲームの流れが比較的単調であった。このため、刺激を求めるプレイヤは、このような既存のボーナスゲームを備えた遊技装置では満足できず、更に新規な遊技装置の登場を求めている。

【0005】本発明は、上記問題を解決するためになされたものであり、基本ゲームとボーナスゲームを備えた遊技装置において、ゲームの展開を新規にすることで趣向性が高められた遊技装置、遊技装置の制御方法、プログラム、及びコンピュータ読取り可能な記録媒体を提供することを課題とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】（１）本発明の遊技装置は、複数種のシンボルが変動表示される表示領域を複数有するディスプレイと、所定のプログラムを実行すると共に、前記ディスプレイの表示内容を制御するコントローラと、を備え、前記コントローラは、前記プログラムに従って、前記複数種のシンボルのなかから前記各表示領域に表示すべき前記シンボルを決定すると共に、前記各表示領域に表示されたシンボルの配列に基づいて入賞判定する基本ゲームを実行させ、特定条件が満たされた場合に、複数のボーナスゲームのうちの前記特定条件に対応するボーナスゲームを実行させ、前記各ボーナスゲームを実行させる前記特定条件は、他のボーナスゲームの結果と関係が無く、前記各ボーナスゲームのうちの少なくとも１つは、前記特定条件を満たした場合、及び、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合の何れの時にも実行されることを特徴とする。

【0007】本発明の遊技装置では、複数のボーナスゲームが設けられており、各ボーナスゲームは、特定条件

が満たされた場合に他のボーナスゲームの結果と関係なく実行し得る。ここで、特定条件が満たされた場合とは、例えば所定の乱数値が得られた場合などが相当する。また、上記複数のボーナスゲームのうち少なくとも１つは、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合にも実行される。つまり、本発明では、基本ゲームから複数のボーナスゲームそれぞれに移行でき、更に、少なくとも１つのボーナスゲームから他のボーナスゲームに移行するといった新規なゲーム展開が採られており、趣向性が向上されている。

【0008】また、本発明の遊技装置において、前記コントローラは、前記複数のボーナスゲームのうちの１つにおいて、前記ディスプレイ上の複数の表示領域に表示された前記複数種のシンボルの何れかを選択し、前記選択されたシンボルの種類に応じて、他のボーナスゲームを実行させることが好適である。

【0009】このように、あるボーナスゲームで選択されたシンボルの種類に応じて他のボーナスゲームを実行させる場合、プレイヤは、前者のボーナスゲームにおいてどのシンボルが選択されるかを楽しめることになり、趣向性が向上する。

【0010】（２）本発明のスロットマシンは、複数種のシンボルが変動表示される表示領域を複数有するディスプレイを備え、前記各表示領域に表示された前記シンボルの配列に基づいて入賞判定を行うスロットマシンにおいて、複数のボーナスゲームそれぞれの実行に関する特定条件が満たされたか否かを判定する判定手段と、前記特定条件が満たされたと前記判定手段が判定した場合に、前記特定条件に対応する前記ボーナスゲームを実行する実行手段と、を備え、前記各ボーナスゲームを実行させる前記特定条件は、他のボーナスゲームの結果と関係が無く、前記実行手段は、前記各ボーナスゲームのうちの少なくとも１つについては、前記特定条件が満たされた場合、及び、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合の何れの時にも実行させることを特徴とする。

【0011】本発明のスロットマシンでは、複数のボーナスゲームが設けられており、各ボーナスゲームは、特定条件が満たされた場合に他のボーナスゲームの結果と関係なく実行し得る。また、上記複数のボーナスゲームのうち少なくとも１つは、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合にも実行される。つまり、本発明では、基本のスロットゲームから複数のボーナスゲームそれぞれに移行でき、更に、少なくとも１つのボーナスゲームから他のボーナスゲームに移行するといった新規なゲーム展開が採られており、趣向性が向上されている。

【0012】また、本発明のスロットマシンにおいて、前記複数のボーナスゲームのうちの１つにおいて、前記ディスプレイ上の複数の表示領域に表示された前記複数種のシンボルの何れかを選択する選択手段と、前記複数

10

20

30

40

50



種のシンボルと、ボーナスゲームを含むプレイヤに与えるべきボーナスの内容との対応関係を示すテーブルを格納した格納手段と、を備え、前記実行手段は、前記1のボーナスゲームで選択されたシンボルの種類に応じて、前記格納手段に格納されたテーブルに基づいて、他のボーナスゲームを実行させることが好適である。

【0013】このように、あるボーナスゲームで選択されたシンボルの種類に応じて他のボーナスゲームを実行させる場合、プレイヤは、前者のボーナスゲームにおいてどのシンボルが選択されるかを楽しめることになり、趣向性が向上する。

【0014】(3) 本発明の遊技装置の制御方法は、複数種のシンボルが表示されるべき表示領域を有するディスプレイと、前記ディスプレイの表示内容を制御するコントローラと、を備えた遊技装置の制御方法において、前記複数種のシンボルのなかから前記各表示領域に表示すべき前記シンボルを決定すると共に、前記各表示領域に表示されたシンボルの配列に基づいて入賞判定する基本ゲームを実行させるステップと、特定条件が満たされた場合に、複数のボーナスゲームのうちの前記特定条件に対応するボーナスゲームを実行させるステップと、を含み、前記各ボーナスゲームを実行させる前記特定条件は、他のボーナスゲームの結果と関係が無く、前記各ボーナスゲームのうちの少なくとも1つは、前記特定条件を満たした場合、及び、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合の何れの時にも実行されることを特徴とする。

【0015】本発明では、複数のボーナスゲームが用意され、各ボーナスゲームは、特定条件が満たされた場合に他のボーナスゲームの結果と関係なく実行し得る。また、上記複数のボーナスゲームのうち少なくとも1つは、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合にも実行される。つまり、本発明では、基本ゲームから複数のボーナスゲームそれぞれに移行でき、更に、少なくとも1つのボーナスゲームから他のボーナスゲームに移行するといった新規なゲーム展開が採られており、趣向性が向上されている。

【0016】本発明の遊技装置の制御方法において、前記複数のボーナスゲームのうちの1つにおいて、前記ディスプレイ上の複数の表示領域に表示された前記複数種のシンボルの何れかを前記コントローラが選択するステップと、前記選択されたシンボルの種類に応じて、他のボーナスゲームを実行させるステップと、を含むことが好適である。

【0017】このように、あるボーナスゲームで選択されたシンボルの種類に応じて他のボーナスゲームを実行させる場合、プレイヤは、前者のボーナスゲームにおいてどのシンボルが選択されるかを楽しめることになり、趣向性が向上する。

【0018】(4) 本発明のプログラムは、ディスプレ

イに複数種のシンボルが表示される表示領域を複数表示させるステップと、前記複数種のシンボルのなかから前記各表示領域に表示すべき前記シンボルを決定すると共に、前記各表示領域に表示されたシンボルの配列に基づいて入賞判定する基本ゲームを実行させるステップと、特定条件が満たされた場合に、複数のボーナスゲームのうちの前記特定条件に対応するボーナスゲームを実行させるステップと、をコンピュータに実行させ、前記各ボーナスゲームを実行させる前記特定条件は、他のボーナスゲームの結果と関係が無く、前記各ボーナスゲームのうちの少なくとも1つは、前記特定条件を満たした場合、及び、他のボーナスゲームが特定の結果になった場合の何れの時にも実行されることを特徴とする。

【0019】(5) 本発明のコンピュータ読取り可能な記録媒体は、上記のプログラムが記録されたことを特徴とする。

【0020】本発明のプログラム又は記録媒体に記録されたプログラムをコンピュータに実行させることによって、上記遊技装置及び遊技装置の制御方法の説明で述べたような効果を得ることができる。すなわち、基本ゲームから複数のボーナスゲームそれぞれに移行でき、更に、少なくとも1つのボーナスゲームから他のボーナスゲームに移行するといった新規なゲーム展開を実現でき、趣向性が向上される。

【0021】

【発明の実施の形態】以下、添付図面を参照して、本発明の好適な実施形態について詳細に説明する。尚、同一要素には同一符号を用いるものとし、重複する説明は省略する。

【0022】図1は、本実施形態のスロットマシン（遊技装置）10を示す外観斜視図である。スロットマシン10は、筐体40の下側にスロットゲーム及び複数のボーナスゲームをデジタル表示するためのメインディスプレイ20を備え、筐体40の上側には後述するサブゲームをデジタル表示するための第2ディスプレイ30を備えている。これらメインディスプレイ20及び第2ディスプレイ30は、ともに液晶ディスプレイであり、メインディスプレイ20についてはタッチスクリーンとなっている。また、詳しくは後述するが、ボーナスゲームとしては、第1ボーナスゲーム及び第2ボーナスゲームの2種類が設けられている。サブゲームは、各ボーナスゲームの結果に応じて行われるものである。

【0023】メインディスプレイ20の下方手前には、メダルや硬貨などの媒体（以下、これらを総称して「コイン」とする）を投入するコイン投入部22と、紙幣を挿入するための紙幣挿入部23とが設けられている。プレイヤは、コイン又は紙幣のいずれによってもスロットゲームを行うことができる。もちろん、コイン又は紙幣のいずれかによってのみゲームを行えるようにしてもよい。また、筐体40の最下部には、払い出されたコイン

をプレイヤーが受け取るためのコイン受部42が設けられている。

【0024】また、コイン投入部22の手前には、6つの押しボタンが配列されている。これらは公知のスロットゲームに設けられているものであり、右から順番に、シンボルの回転開始を指示するスタートボタン24、1BETを指示するBETボタン25、残りクレジットから最高掛け枚数（例えば30枚）までBETするためのMAXBETボタン26、前回と同様の数だけBETするREPEATBETボタン27、ゲームで獲得したコインを確定するコレクトボタン28、コインの払出しを指示するペイアウトボタン29となっている。更に、コイン投入部22の図中左方には、第2ディスプレイ30で展開されるサブゲームに使用する2つの選択ボタン31、32が設けられている。

【0025】図2は、本実施形態のスロットマシン10の処理を制御するコントローラ50と、これに電氣的に接続された各種アクチュエータとを示すブロック図である。

【0026】コントローラ50には、各種制御を統括するCPU51と、スロットゲーム及びボーナスゲームに必要なプログラム並びにデータを格納した格納手段としてのメインメモリ52と、Video RAMを有すると共にメインディスプレイ20の表示内容を制御する画像処理回路53と、蓄積したコインをプレイヤーに払い出すホッパ44を制御するホッパ駆動回路54と、サブゲームに必要なプログラム及びデータを格納した格納手段としての第2メモリ55と、Video RAMを有すると共に第2ディスプレイ30の表示内容を制御する画像処理回路56と、が含まれている。また、CPU51と各アクチュエータとの間には、I/Oポートなどが適宜配される。

【0027】尚、メインメモリ52は、ROM領域とRAM領域とを有しており、ROM領域には、スロットゲーム及び各ボーナスゲームを実行するモジュールを含んだプログラムと、シンボル配列に応じた配当を示すペイテーブルやシンボルの画像に関するデータと、が少なくとも含まれている。一方、メインメモリ52のRAM領域には、プレイヤーのBET数、クレジット数などの可変するデータが書き込まれる。第2メモリ55についても、同様にROM領域とRAM領域が設けられており、ROM領域には複数のサブゲームに関するプログラム及びデータが書き込まれている。また、メインディスプレイ20にはタッチセンサ21が内蔵されており、プレイヤーは、ディスプレイの画面にタッチすることで各種情報を入力することができる。

【0028】更に、CPU51には、コインが投入されたことを検知するコインセンサ45、スタートボタン24、BETボタン25、及び選択ボタン31、32などがバスを通じて接続されている。尚、図示は省略するが、この他、各種ボタンや紙幣センサなどもコントローラ50に接続されている。また、上記ホッパ44及びコイン

センサは、図1に示した筐体40に収容されている。

【0029】図3は、メインディスプレイ20の表示画面を示す図である。本実施形態では、メインディスプレイ20に、複数種のシンボルが表示される表示領域が3行5列の計15個設けられている。また、複数種のシンボルが外周に描かれたリールが回転し、各リールが停止した際に選択されたシンボルが表示領域A1～A3、B1～B3、C1～C3、D1～D3、E1～E3に表示されるように、画像処理される。

【0030】また、各表示領域の下方には、残りのクレジット数、有効ライン数（LINES）、各ラインのBET数であるLINE BET、プレイヤーが今回ベットした総数であるTOTALBET、プレイヤーが今回のゲームで獲得した配当（WON）、などが表示されている。更に、メインディスプレイ20には、プレイヤーへの支払額を示すペイテーブルの表示を指示するためのPAY TABLEキー61と、ゲーム方法などが不明な際に助言を求めるためのHELPキー62とが表示されている。これらのキー61、62にプレイヤーがタッチするとタッチセンサ21によって検知され、それぞれペイテーブル及び操作方法の説明が画面に表示される。

【0031】図4（a）及び図4（b）は、スロットマシン10のペイラインを示す図である。理解し易くするために、2つの図に分けてペイラインを示した。各図に示すように、本ゲームでは9本のペイラインが準備されている。これらのペイラインのいずれかに所定のシンボルが配列されると、その配列内容に応じた配当がプレイヤーに支払われる。このように、本実施形態では3行5列と列数を多くしているため、多彩なペイラインを設けることができる。

【0032】図5は、スロットマシン10のペイテーブル63を示す図である。上記のように、このペイテーブル63の情報はメインメモリ52に予め格納されており、プレイヤーがメインディスプレイ20のPAY TABLEキー61にタッチすることで、画面に表示されるものである。このスロットゲームでは、ピエロ（PIERROT）、ギャル（GAL）、ライオン（LION）、ゾウ（ELEPHANT）、アシカ（SEAL）、綱渡り（LOPE）、こん棒（CLUB）、テント（TENT）、チケット（TICKET）、クマ（BEAR）の順でランク付けされている。また、各シンボルを分類するために、A～G、J、Lの符号が付けられている。そして、例えば綱渡り（LOPE）のシンボルが左リールから順に3つ並ぶと、シンボルが並んだリールのBET数を5倍にした額がプレイヤーの獲得賞金となる。

【0033】また、記号Jで示されるチケットシンボルは、第1ボーナスゲーム及び第2ボーナスゲームを開始させるために使用されるボーナスシンボルである。チケットシンボルは、2、3、4列目のリールに表示されるものであり、それぞれ"CIR"という文字が表示されたシンボル、"CUS"という文字が表示されたシンボル、"GOLD

TICKET"という文字が帯上に表示されたシンボルとされている(図12参照)。つまり、一番左列の表示領域及び一番右列の表示領域には、チケットシンボルは表示されない。

【0034】尚、詳しくは後の方法に関する説明で述べるが、2、3、4列目のリール各々に、行は問わずチケットシンボルが表示されると、第2ボーナスゲームへの移行が決定する。尤も、チケットシンボルは、プログラムによって得られる乱数値が特定のものになった場合に各列に表示されることになる。つまり、第2ボーナスゲームを実行するには、乱数値が所定の値になる等の特定条件を満たすことが必要である。

【0035】第2ボーナスゲームにおいては、チケットシンボルは、中央行の表示領域B2、C2、D2に移動される。その後、ビエロのキャラクタがメインディスプレイ20上に登場し、このチケットシンボルの周囲を移動し、該周囲に表示されたシンボルのいずれかを選択することになる。そして、選択されたシンボルの種類に応じて、プレイヤーに与えられるボーナスの内容が確定する。

【0036】このように、第2ボーナスゲームは、他の第1ボーナスゲームの結果に関係なく実行され得るものである。

【0037】一方の第1ボーナスゲームも、プログラムによって得られる乱数値が所定の値になる等の特定条件を満たすことで、第2ボーナスゲームの結果に関係なく実行され得るものである。このような第1ボーナスゲームの内容は、次の通りである。すなわち、特定条件が満たされると第1ボーナスゲームが開始され、リール回転前に、メインディスプレイ20の下方から一輪車に乗ったビエロのキャラクタが登場する。そして、リール回転停止後、そのビエロのキャラクタがいずれかのシンボルを選択する。そして、選択されたシンボルの種類に応じて、プレイヤーに与えられるボーナスの内容が確定する。

【0038】図6に、第1ボーナスゲームで選択されるシンボルの種類とプレイヤーに与えるボーナス内容との関係を示すテーブル75を示す。テーブル75は、メインメモリ52に格納されている。このテーブル75では、上記の記号Jで示されるチケットシンボルと第2ボーナスゲームが対応している。つまり、第1ボーナスゲームでチケットシンボルが選択されると、第2ボーナスゲームが実行されることになる。

【0039】以上のような各ボーナスゲームに関する制御は、コントローラ50のCPU51、メインメモリ52、画像処理回路53、メインディスプレイ20の協働によって行われる。

【0040】図7は、各リールに表示されるシンボルを示すシンボルテーブル64である。このシンボルテーブル64の情報は、メインメモリ52に格納されている。テーブル中のアルファベットは、図5に示した種別を示

すものであり、例えば、第2リールの3、13、23番目、第3リールの3、13、23番目、第4リールの3番目はチケットシンボル(Jで示される)となっている。メインディスプレイ20の表示領域においては、このシンボルテーブル64に示す順番でリールにシンボルが描かれているように画像が形成される。

【0041】次に、図8～図10のフローチャートを参照して、本実施形態のスロットマシンの制御方法を説明する。

10 【0042】まず、図8を参照して、ボーナスゲームの実行判断に言及しつつ、基本スロットゲームの流れを説明する。スロットマシン10を作動させると、CPU51はメインメモリ52にアクセスし、表示領域を形成する枠やPAY TABLEキー61などのスロットゲームの基本画面に関する情報を画像処理回路53に転送する。画像処理回路53では、これらの情報を一端Video RAMに格納した後、メインディスプレイ20に表示させる。これにより、スロットマシン10はプレイヤーがスロットゲームを行える状態となる。以下の処理は、メインメモリ52に格納されたプログラムのスロットゲームに関するモジュールをCPU51が実行することで行われる。

20 【0043】ステップ101(以下、ステップを「S」と略す)において、コントローラ50のCPU51は、プレイヤーのBETを待受ける。BETはクレジットが残っている状態で行うことができ、プレイヤーは、BETボタン25、MAXBETボタン26、REPEATBETボタン27のいずれかによってBET数を指示する。

30 【0044】BETが完了した後、プレイヤーはスタートボタン24を押す(S102)。すると、リール回転に先立って、CPU51は、第1ボーナスゲーム(フローチャートにおいてボーナスゲームを「BG」と略す)を実行するか否かを判定手段として判定する。この判定には、メインメモリ52に格納されたプログラムにより得られる乱数値を利用する。例えば、整数1～10の範囲で乱数を発生させ、乱数値が1となった場合に特定条件が満たされたとして第1ボーナスゲームが立ち上げられる。

40 【0045】S103において第1ボーナスゲームを実行すると判定した場合は、S104に進み、第1ボーナスゲームが開始される。第1ボーナスゲームは、CPU51がメインメモリ52に格納されたプログラムを実行手段として実行することで行われる。

【0046】図11に示すように、第1ボーナスゲームでは、リール回転前に、一輪車に乗ったビエロキャラクタ76をメインディスプレイ20上に登場させる(S105)。CPU51は、画像処理回路53を制御して、ビエロキャラクタ76を5列のリールの何れかの下方で停止させる。図11では、表示領域B3で停止させている。

50 【0047】S105でビエロキャラクタ76を停止さ



せた後、或いは、S103で第1ボーナスゲームを行わないと判定した場合は、メインディスプレイ20においてリールが回転し始める(S106)。具体的には、スタートボタン24からのスタート信号を受信したCPU51が画像処理回路53を制御し、あたかも現物のリールが回転しているかのように画像処理を行わせる。尚、プレイヤーがMAXBETボタン26又はREPEATBETボタン27を押した場合は、スタートボタン24を押すことなく、リールが回転し始める。

【0048】リールが回転し始めた後、CPU51は、メインメモリ52のプログラムによって乱数を発生させ、その値に応じて各リールの停止位置、すなわち、各表示領域に表示すべきシンボルを決定する(S107)。尚、このような乱数値に基づく抽選は、いかなるタイミングで行ってもよい。例えば、スタートボタン24が押された際に抽選を行ってもよいし、BETボタンが押される度に抽選し直してもよい。

【0049】次いで、CPU51は、画像処理回路53を制御して、メインディスプレイ20上の各リールを停止させる(S108)。この際、各表示領域に必ず一つのシンボルが表示されるように設定しておいてもよいし、或いは、乱数値によってはシンボルが表示されなかったり、シンボルの一部のみが表示される場合もあるように設定してもよい。本実施形態では、各表示領域に、必ず一つのシンボルが表示されることとする。

【0050】リールが停止した後、CPU51は入賞の判定を行う(S109)。尚、入賞判定は、S107でシンボルの配列が確定した時点で行うことができるため、S109をS108の前にしてもよい。そして、シンボルが入賞の配列になっている場合は、CPU51は、メインメモリ52に格納されたペイテーブル63に基づいてプレイヤーに支払う配当を決定し(S110)、その配当額をメインディスプレイ20の"WON"の欄に表示させる(S111)。一方、S109で入賞とならなかった場合は、S110、S111を経ずに、次のS112に進む。

【0051】S112においては、CPU51は、第1ボーナスゲームが実行されているか否かを判定する。S103で第1ボーナスゲームを行うと判定している場合は、CPU51は、図9に示すS121を実行する。S121においては、CPU51は画像処理回路53を制御して、表示領域B3に停止していたビエロキャラクター76を上下方向に移動させる。

【0052】そして、所定時間経過後、図12に示すように、ビエロキャラクター76を表示領域B1、B2、B3の何れかで転倒させ、移動を停止させる(S122)。ここでは、表示領域B2においてビエロキャラクター76が転倒している。

【0053】次いで、CPU51は、S122でビエロキャラクター76が転倒することで選択されたシンボルの

種類を判定する(S123)。尚、ビエロキャラクター76をどの表示領域で転倒させるかは例えば乱数値によって決定することができ、かかる決定はS121に先立って行うこともできる。この場合、選択されたシンボルの種類判定も、S121の前に行ってもよい。

【0054】そして、図6に示したテーブル75を参照し、S123で判定されたシンボルの種類に応じて、サブゲームの実行、第2ボーナスゲームの実行、又はBET数の2倍の配当の何れかのボーナスをプレイヤーに与える。詳しくは、テーブル75から判るように、上位4つのビエロ(A)、ギャル(B)、ライオン(C)、ゾウ(D)のシンボルのいずれかが選択された場合は、S124に進み、サブゲームモードに突入する。一方、下位5つのアシカ(E)、網渡り(F)、こん棒(G)、テント(H)、クマ(L)のいずれかが選択された場合は、S127に進み、スロットゲームにおける総BET数を2倍にした配当がプレイヤーにボーナスとして支払われる。更に、チケットシンボル(J)が選択された場合は、S126に進み、第2ボーナスゲームを実行する。

【0055】S123において、例えばゾウのシンボル(表示領域D1)が選択されたことが判明すると、CPU51は、上記テーブル75に基づいてサブゲームである“ゾウの輪投げゲーム”を実行することを確認した上で、コントローラ50の第2メモリ55に格納された“ゾウの輪投げゲーム”のプログラムを実行する(S125)。

【0056】このサブゲームは、第2ディスプレイ30で展開されるものであり、第2ディスプレイ30の表示内容は画像処理回路56によって制御される。このように、サブゲームをボーナスゲームと異なるディスプレイで行うことで、プレイヤーに新たなボーナスゲームの開始を実感させることができ、娯楽性を向上できる。

【0057】“ゾウの輪投げゲーム”の開始に際しては、例えば、メインディスプレイ20でゾウのシンボルを選択したビエロキャラクター66がそのゾウによって第2ディスプレイ30まで弾き飛ばされたような画像処理が行われる。そして、第2ディスプレイ30に表示されたビエロキャラクターが別に登場したゾウの鼻を目掛けて輪を投げて、鼻に掛かった輪の数に応じた配当がプレイヤーに支払われることになる。このサブゲームを行うに際しては、予め第2メモリ55のプログラムに従って乱数値により配当を決定した上で、ビエロが輪を投げる画像処理が行われる。

【0058】この他のサブゲームを簡単に説明すると、例えば、ビエロのシンボルが選択された場合に実行される対決ゲームでは、2人のビエロが登場してプレイヤーはいずれかを選択し、網渡りや玉乗り対決の結果勝者となったビエロがプレイヤーの選択した方であった場合は、プレイヤーに所定の配当が支払われることになる。尚、ビエロの選択に際しては、選択ボタン31、32を利用して

10

20

30

40

50



もよいし、第2ディスプレイ30にタッチセンサを設け、画面上のビエロをプレイヤーがタッチして選択するようにしてもよい。

【0059】また、図12に示すように、ビエロキャラクタ76が転倒してチケットシンボル70が選択された場合は、S126から図10のS131に進んで第2ボーナスゲームへ移行することになるが、このゲームの内容については後述する。尚、第1ボーナスゲーム終了後、図8のS113に進むように設定してもよい。

【0060】再び図8を参照して、基本フローを説明する。上記のようにS112で第1ボーナスゲームが実行されていると判定された場合は図9に示すフローが実行されるが、S112で第1ボーナスゲームが実行されていないと判定された場合は、S113に進む。S113では、CPU51は、第2ボーナスゲームを行うか否かを判定手段として判定する。

【0061】第2ボーナスゲームを実行するための条件は、2、3、4列全てにチケットシンボルが表示されていることである。2、3、4各列全てにチケットシンボルを表示させるか否かは、メインメモリ52に格納されたプログラムにより得られる乱数値を利用する。例えば、整数1～10の範囲で乱数を発生させ、乱数値が2となった場合に特定条件が満たされたとして第2ボーナスゲームが立ち上げられる。また、本実施形態では、2、3、4列のチケットシンボルが互いに異なる行に表示されている場合であっても、第2ボーナスゲームへ移行することになる。尚、この判断は、S107でシンボルの配列が確定した後であれば、いつでも行うことができる。

【0062】S113で2、3、4リール全てにチケットシンボルが表示された状態でなければ、スロットゲームは終了し、メインディスプレイに例えば"GAME OVER"と表示する。

【0063】一方、図13に示すように、2、3、4リール全てにチケットシンボルが表示された場合は、S114に進み、実行手段であるCPU51によって第2ボーナスゲームが開始される。同図では、表示領域B2、C1、D3に、ボーナスシンボルであるチケットシンボル70、71、72が表示されている(チケットシンボルを破線で囲む)。このように一番左の表示領域からチケットシンボルが揃うことを条件とせず、両端の表示領域を除いた列にチケットシンボルが揃った際にボーナスゲームが始まるようにすることで、プレイヤーに新鮮さを与えることができる。

【0064】図10のフローチャートを参照して、第2ボーナスゲームについて説明する。第2ボーナスゲームは、メインメモリ52に格納されたプログラムをCPU51が実行することで行われる。

【0065】まず、S131において、図14に示すように、CPU51は画像処理回路53を制御し、各チケ

ットシンボル70、71、72を3行のうちの中央行、すなわち表示領域B2、C2、D2に移動させる。つまり、チケットシンボル70、71、72は、周囲を1行の表示領域で囲まれていることになる。

【0066】次いで、S132において、CPU51は画像処理回路53を制御し、図15に示すように、大きなボールに乗ったビエロのキャラクタ66をメインディスプレイ20に表示させる。このビエロのキャラクタ66の画像情報は、メインメモリ52に予め格納されている。

【0067】次いで、CPU51は、メインメモリ52のプログラムによって得られる乱数値に基づいて、この後移動させるビエロキャラクタ66をどの表示領域で停止させるかを決定する(S133)。ここでは、表示領域D1が選択されたこととする。上記のように、本実施形態では各表示領域に必ず一つのシンボルが表示されることになっているため、S133では、言い換えればビエロキャラクタ66が停止するシンボルを決定することになる。

【0068】その後、図16に示すように、画像処理回路53は、CPU51の制御のもと、中央の表示領域B2、C2、D2に表示された3つのチケットシンボル70、71、72の周囲の表示領域上を、ビエロキャラクタ66を移動させる(S134)。移動の方向としては、時計周りや反時計周りでもよく、更にはこれらの方向に交互に移動させてもよい。この際、複数ある表示領域のうち最上行、最下行、左右両端列をビエロキャラクタ66が移動することになる。つまり、5列あるリールから両端分を引いた3個のボーナスシンボルが中央部に揃うことで、当該ボーナスシンボルの周囲に、ビエロキャラクタ66が移動する通路が形成されていることになる。

【0069】次いで、図17に示すように、CPU51は、画像処理回路53を制御して、S133で選択したシンボル上でビエロキャラクタ66を横転させて、移動を停止させる(S135)。本実施形態では、ビエロキャラクタ66が転倒するという動作をすることで、その表示領域のシンボルが選択されたことをプレイヤーは把握することができる。本実施形態では、表示領域D1に表示されたゾウのシンボルが選択されたことになる。尚、本実施形態では、ビエロが転ぶという動作によって、そのシンボルが選択されたこととしているが、この他の動作によってシンボルが選択されたことを示してもよい。例えば、ビエロキャラクタ66が単にシンボル上で停止するだけでもよく、或いは、宙返りなどの動作を行うようにしてもよい。

【0070】次いで、S136において、CPU51は、ビエロが転ぶことで選択されたシンボルに、"COLLECT"マークが示されているか否かを判断する。この"COLLECT"マークは、ビエロが転ぶことで一度選択されたシン

10

20

30

40

50

ボルに表示されるものであり、ボーナスゲームの開始時にはいずれのシンボルにも表示されていない。

【0071】そして、選択されたシンボルにCOLLECTマークが表示されていないためS137に進み、そのシンボルの種類を判定する。そのシンボルの種類に応じたボーナスがプレイヤーに与えられることになる。この際、CPU51は、図18に示すテーブル65に基づいて、ボーナスの内容を決定する。

【0072】図18に示すテーブル65は、ビエロキャラクタ66が横転することで選択されるシンボルの種類と、プレイヤーに与えられるボーナスの内容との対応関係を示しており、この情報はメインメモリ52のROM領域に格納されている。テーブル65から判るように、上位4つのビエロ(A)、ギャル(B)、ライオン(C)、ゾウ(D)のシンボルのいずれかが選択された場合は、S138に進み、サブゲームモードに突入する。一方、下位5つのアシカ(E)、綱渡り(F)、こん棒(G)、テント(H)、クマ(L)のいずれかが選択された場合は、S140に進み、スロットゲームにおける総BET数を2倍にした配当がプレイヤーにボーナスとして支払われる。

【0073】S137において、ゾウのシンボル(表示領域D1)が選択されたことが判明すると、CPU51は、上記テーブル65に基づいてサブゲームである“ゾウの輪投げゲーム”を実行することを確認した上で、コントローラ50の第2メモリ55に格納された“ゾウの輪投げゲーム”のプログラムを実行する(S139)。

【0074】第2ボーナスゲームでボーナスとして実行される各サブゲームは、第1ボーナスゲームで実行される上記のサブゲームと同じものである。

【0075】そして、サブゲーム又はコインの支払というボーナスをプレイヤーに与えた後、S141において、CPU51は画像処理回路53を制御し、メインディスプレイ20の選択されたシンボル(ゾウのシンボル)に、既にそのシンボル上でビエロキャラクタ66が転んで選択されたことを示すCOLLECTマークを表示する(図19参照)。COLLECTマークの画像情報は、第2メモリ55のROM領域に格納されている。

【0076】次いで、CPU51は、チケットシンボル70、71、72の周囲の全てのシンボルが選択されたか否かを判定する(S142)。全てのシンボルが選択された場合は、ボーナスゲームが終了し、その旨が例えばディスプレイ表示によってプレイヤーに告知される。一方、全てのシンボルが選択されていない場合は、S133の前までリターンし、S133～S135の処理によって、再びビエロキャラクタ66を移動させ、横転させていずれかのシンボルを選択させる。つまり、プレイヤーは、再度ボーナスを得る機会が与えられたことになる。このように、プレイヤーにボーナスを複数回に渡って得る可能性を与えることで、スロットマシン10への興味を

向上させることができる。尚、S133のシンボルの選択に際しては、既に選択されたシンボルも抽選の対象となる。

【0077】そして、選択されたシンボルにCOLLECTマークが表示されていない場合は、S137以降でシンボルの種類に応じたボーナスがプレイヤーに与えられる。一方、S116で、選択されたシンボルにCOLLECTマークが表示されていた場合は(例えば図19において表示領域D1のゾウのシンボルが選択された場合)、ボーナスゲームは終了となり、その旨がプレイヤーに告知される。このように、一度選択されてCOLLECTマークが示された表示領域を再度キャラクタが選択した場合にボーナスゲームを終了させるように設定することで、プレイヤーはCOLLECTマークが表示された表示領域でビエロキャラクタ66が転倒しないことを望み、ボーナスゲームをよりスリリングなものとすることができる。

【0078】選択されたシンボルにCOLLECTマークが表示されておらず、サブゲーム又は所定の配当がプレイヤーにボーナスとして与えられた場合は、その後、S141において、選択されたシンボル上にCOLLECTマークが表示される。

【0079】全てのシンボルが選択されてボーナスゲームが終了するか、COLLECTマークが選択されることでボーナスゲームが終了するまで、ビエロキャラクタ66はシンボルを選択し続け、プレイヤーにはボーナスの機会が与えられる。そして、図20に示すように、ボーナスが与えられるに連れてCOLLECTマークが表示されたシンボルの数が多くなるため、プレイヤーがボーナスを獲得できる確率は徐々に低くなり、スリルがより高められる。

【0080】以上が本実施形態のスロットマシン10の制御方法である。ここで、図21を参照して、スロットマシン10における基本のスロットゲーム及び各ボーナスゲームの流れを簡単に説明する。

【0081】図21に示すように、スロットマシン10には、基本となるスロットゲームに、第1ボーナスゲーム及び第2ボーナスゲームが付加されている。そして、各ボーナスゲームは、所定の乱数が得られるという特定条件が満たされれば、他方のボーナスゲームの結果と関係なく実行し得る。また、第2ボーナスゲームについては、第1ボーナスゲームが特定の結果になった場合、具体的には第1ボーナスゲームでビエロキャラクタがチケットシンボルを選択した場合にも実行される。つまり、本実施形態では、基本スロットゲームから第1ボーナスゲーム及び第2ボーナスゲームそれぞれに移行でき、更に、第1ボーナスゲームからでも第2ボーナスゲームに移行できるといった新規なゲーム展開が採られており、趣向性が向上されている。

【0082】また、このように第1ボーナスゲームで選択されたシンボルの種類に応じて第2ボーナスゲームを実行させるようにすることで、プレイヤーは、第1ボナ

スゲームにおいてどのシンボルが選択されるかを楽しくめることになり、趣向性が向上する。

【0083】尚、本実施形態では、2、3、4リールのいずれかの行にチケットシンボルが表示された場合であっても、第2ボーナスゲームが開始されるように構成されているが、各リールのチケットシンボルが中央行に表示された場合（すなわち、表示領域B2、C2、D2に表示された場合）にのみ、第2ボーナスゲームに移行するようにしてもよい。但し、前者のように、ボーナスシンボルがどの行に表示されてもボーナスゲームが開始するように構成した場合は、プレイヤは、ボーナスゲームを実行できる確率が高いように感じ、スロットマシン10への興味を更に惹き付けることができる。

【0084】次に、図22及び図23を参照して、本発明に係るプログラム及びこれが記録されたコンピュータ読取り可能な記録媒体の好適な実施形態について説明する。

【0085】図22は、本実施形態のプログラム80の各モジュールを示す図であり、図23は、このプログラム80が書き込まれたCD-ROM（記録媒体）90を示す図である。

【0086】プログラム80には、処理を統括するメインモジュール130と、基本のスロットゲームの処理に関するスロットゲーム用モジュール140と、第1ボーナスゲームの処理に関する第1ボーナスゲーム用モジュール150と、第2ボーナスゲームの処理に関する第2ボーナスゲーム用モジュール160と、が含まれている。

【0087】更に、スロットゲーム用モジュール140には、表示領域形成モジュール141、リール回転モジュール142、シンボル決定モジュール143、入賞判定モジュール144、及びボーナス実行判定モジュール145が少なくとも含まれている。

【0088】表示領域形成モジュール141は、シンボルが表示される複数の表示領域をディスプレイ上に形成するものである。リール回転モジュール142は、ディスプレイ上でリールを回転表示させるものである。シンボル決定モジュール143は、各表示領域に表示すべきシンボルを乱数値に基づいて決定するものである。入賞判定モジュール144は、各表示領域に表示されたシンボルの配列に基づいて入賞の判定を行うものである。ボーナス実行判定モジュール145は、乱数値に基づいて、第1ボーナスゲーム又は第2ボーナスゲームを実行するか否かを判定するものである。これら各モジュールをコンピュータが実行することで、上記スロットマシン10における図8のS101、S102、S106～S113の各処理を実現することができる。

【0089】第1ボーナスゲーム用モジュール150は、上記の第1ボーナスゲームを実行するためのものであり、該モジュールをコンピュータが実行することで、

上記スロットマシン10における図8のS104、S105及び図9のS121～S127の各処理を実現することができる。また、第2ボーナスゲーム用モジュール160は、上記の第2ボーナスゲームを実行するためのものであり、該モジュールをコンピュータが実行することで、上記スロットマシン10における図8のS114及び図10のS131～S142の各処理を実現することができる。

【0090】このように、インターネットなどの通信網を経由して得た以上のようなプログラム80や、CD-ROM90などの記録媒体に記録されたプログラム80をパーソナルコンピュータや携帯情報端末（PDA；Personal Digital Assistants）などの各種コンピュータにインストールすることで、上記のスロットマシン10と同様なゲームを実現することができる。つまり、基本スロットゲームから第1ボーナスゲーム及び第2ボーナスゲームそれぞれに移行でき、更に、第1ボーナスゲームからでも第2ボーナスゲームに移行できるといった新規な展開のゲームが実現される。

【0091】尚、ゲームの実現に必要なシンボルやキャラクタなどの画像データ、ペイテーブル、ボーナスゲームで選択されるシンボルとボーナスの内容の対応テーブルなどは、プログラム80に組み込んでおいてもよいし、或いは、プログラム以外の出所からコンピュータにインストールしてもよい。また、プログラム80には、図22に示したモジュール以外にも、スロットマシン10で行われる処理に必要な如何なるモジュールを組み込んでもよい。

【0092】また、上記の記録媒体は、書き込まれた情報をコンピュータが読取ることができるものであれば如何なるものであってもよい。例えば、フロッピー（登録商標）ディスクなどの磁気ディスク、DVDなどの光ディスク、半導体記憶装置等が該当する。

【0093】以上、本発明者によってなされた発明を実施形態に基づき具体的に説明したが、本発明は上記実施形態に限定されるものではない。例えば、第1ボーナスゲームから第2ボーナスゲームへの移行に限られず、反対に、第2ボーナスゲームから第1ボーナスゲームへ移行できるようにしてもよい。更に、ボーナスゲームの数を3つ以上にしてもよい。

【0094】シンボルの表示領域は3行5列に限られず、適宜設計変更し得る。また、回転式のリールを表示させるのではなく、上下方向の各表示領域のシンボルが独立して回転するようにしてもよい。更に、ボーナスシンボル及びボーナスゲームにおいてディスプレイ上を移動するキャラクタは上記のものに限られず、種々変更することができる。

【0095】また、表示領域に表示させるシンボルの抽選は、プログラムによって得られる乱数値を利用するのではなく、乱数発生器によって得られる乱数値に基づい

10

20

30

40

50



て行ってもよい。

【0096】更に、コントローラをメインディスプレイ用及び第2ディスプレイ用それぞれに設けて別体としたり、或いは、各ディスプレイに表示させるゲーム用にCPUを用意してもよい。また、メインディスプレイ及び第2ディスプレイは、CRT、プラズマ式、有機ELなどの如何なるものであってもよい。

【0097】また、本発明の遊技装置は、上記のスロットマシンに限られない。例えば、パチンコの液晶画面上で上記のスロットゲームを実行させてもよいし、或いは、プレイヤーがリールを停止させるための停止ボタンが備えられたタイプの遊技装置（例えばパチスロ）であってもよい。

【0098】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、基本ゲームから複数のボーナスゲームそれぞれに移行でき、更に、少なくとも1つのボーナスゲームから他のボーナスゲームに移行するといった新規なゲーム展開が採られているため、趣向性を向上することができる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の遊技装置（スロットマシン）を示す外観斜視図である。

【図2】図1のスロットマシンの処理を制御するコントローラを示すブロック図である。

【図3】メインディスプレイの表示画面を示す図である。

【図4】図4（a）及び図4（b）は、スロットマシン10のペイラインを示す図である。

【図5】スロットマシンのペイテーブルを示す図である。

【図6】第1ボーナスゲームで選択されるシンボルとボーナスの内容の対応関係を示すテーブルである。

【図7】各リールに表示されるシンボルを示すシンボルテーブルである。

【図8】スロットマシンの制御方法を示すフローチャートである。

【図9】第1ボーナスゲーム中のスロットマシンの制御方法を示すフローチャートである。

【図10】第2ボーナスゲーム中のスロットマシンの制御方法を示すフローチャートである。

【図11】第1ボーナスゲームにおいて、メインディスプレイに一輪車に乗ったビエロキャラクタを登場させた状態を示す図である。

【図12】第1ボーナスゲームにおいて、ビエロキャラクタが転倒して1つのシンボル（チケットシンボル）が選択された状態を示す図である。

【図13】第2ボーナスゲームを開始させるための条件が満たされた状態を示す図である。メインディスプレイに3つのボーナスシンボル（チケットシンボル）が表示されている。

【図14】第2ボーナスゲームにおいて、3つのボーナスシンボルを中央行へ移動させた状態を示す図である。

【図15】第2ボーナスゲームにおいて、ビエロキャラクタが登場した状態を示す図である。

【図16】第2ボーナスゲームにおいて、ビエロキャラクタが移動している状態を示す図である。

【図17】第2ボーナスゲームにおいて、ビエロキャラクタが横転して、ゾウのシンボルが選択された状態を示す図である。

【図18】第2ボーナスゲームで選択されるシンボルとボーナスの内容の対応関係を示すテーブルである。

【図19】第2ボーナスゲームにおいて、選択されたゾウのシンボルに、COLLECTマークを表示した状態を示す図である。

【図20】第2ボーナスゲームにおいて、COLLECTマークが複数のシンボルに表示された状態を示す図である。

【図21】基本スロットゲーム、第1ボーナスゲーム、及び第2ボーナスゲームの関係を示す図である。

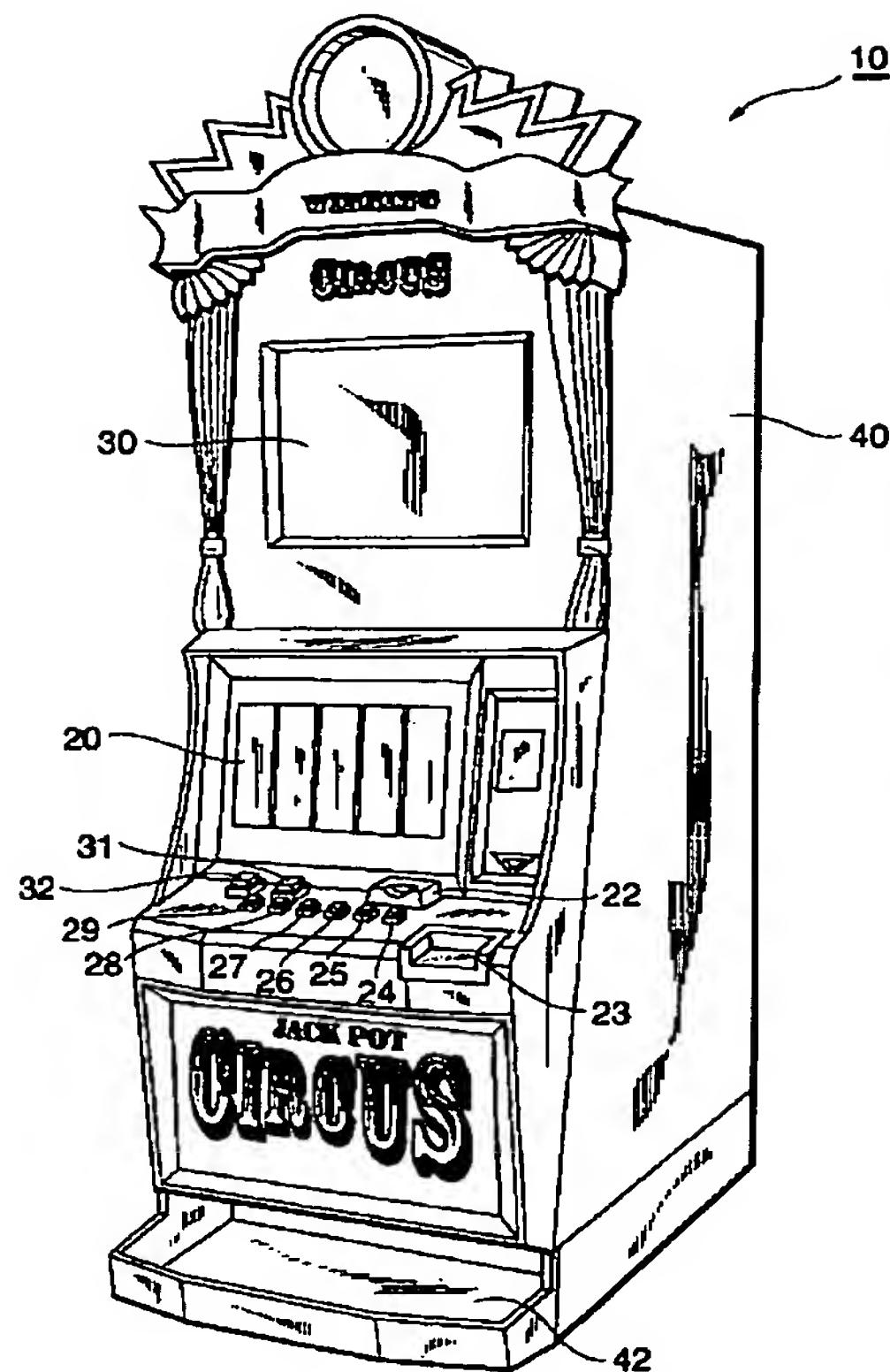
【図22】本発明のプログラムの各モジュールを示す構成図である。

【図23】図22に示すプログラムが記録されたコンピュータ読取り可能な記録媒体（CD-ROM）を示す図である。

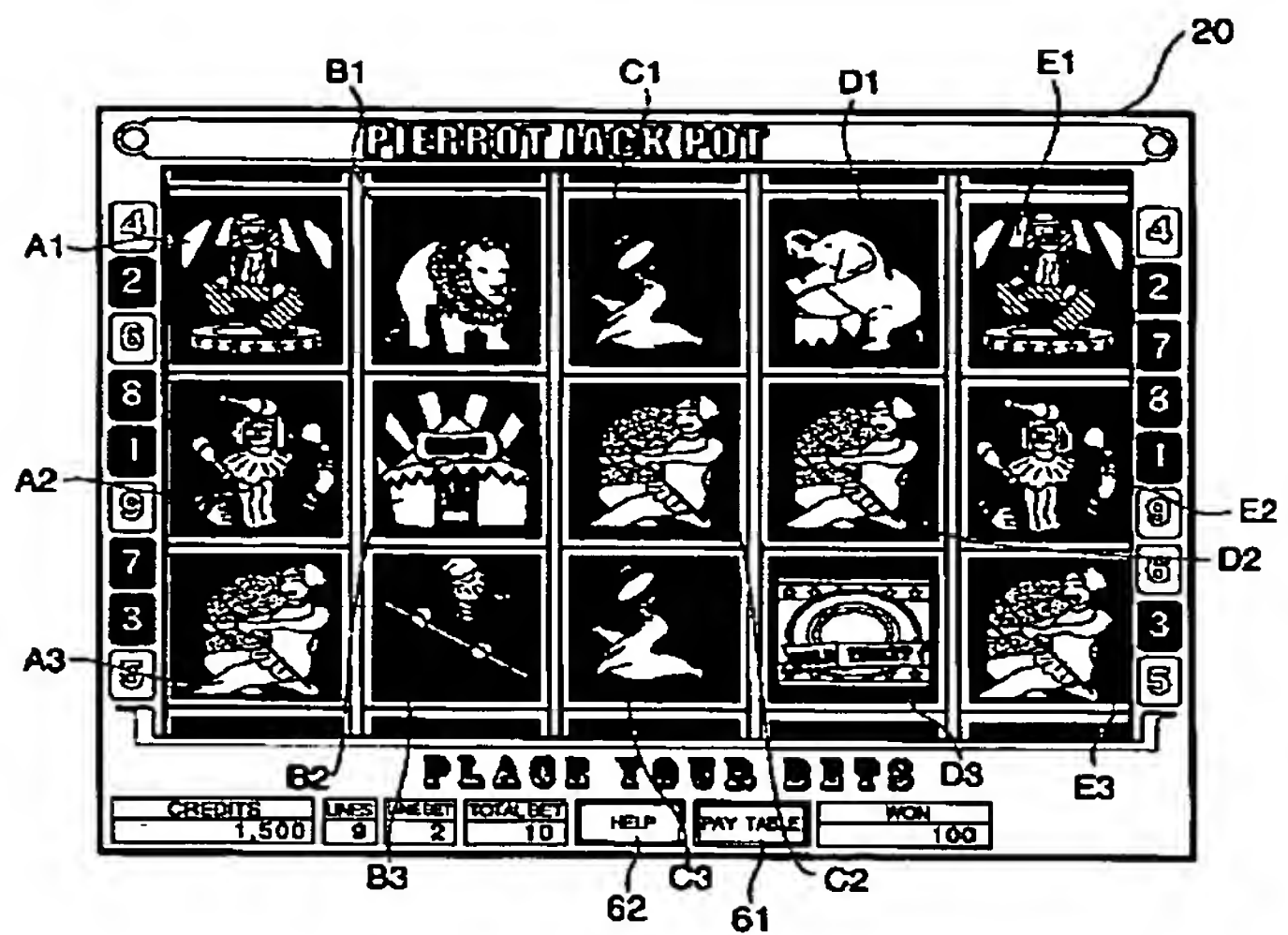
【符号の説明】

10…スロットマシン、20…メインディスプレイ、21…タッチセンサ、22…コイン投入部、23…紙幣挿入部、24…スタートボタン、25…BETボタン、30…第2ディスプレイ、31、32…選択ボタン、40…筐体、42…コイン受部、44…ホッパ、45…コインセンサ、50…コントローラ、52…メインメモリ、53…画像処理回路、54…ホッパ駆動回路、55…第2メモリ、56…画像処理回路、63…ペイテーブル、64…シンボルテーブル、66…ビエロキャラクタ、70、71、72…チケットシンボル（ボーナスシンボル）、76…ビエロキャラクタ、80…プログラム、90…CD-ROM（記録媒体）、130…メインモジュール、140…スロットゲーム用モジュール、150…第1ボーナスゲーム用モジュール、160…第2ボーナスゲーム用モジュール、A1～A3、B1～B3、C1～C3、D1～D3、E1～E3…表示領域。

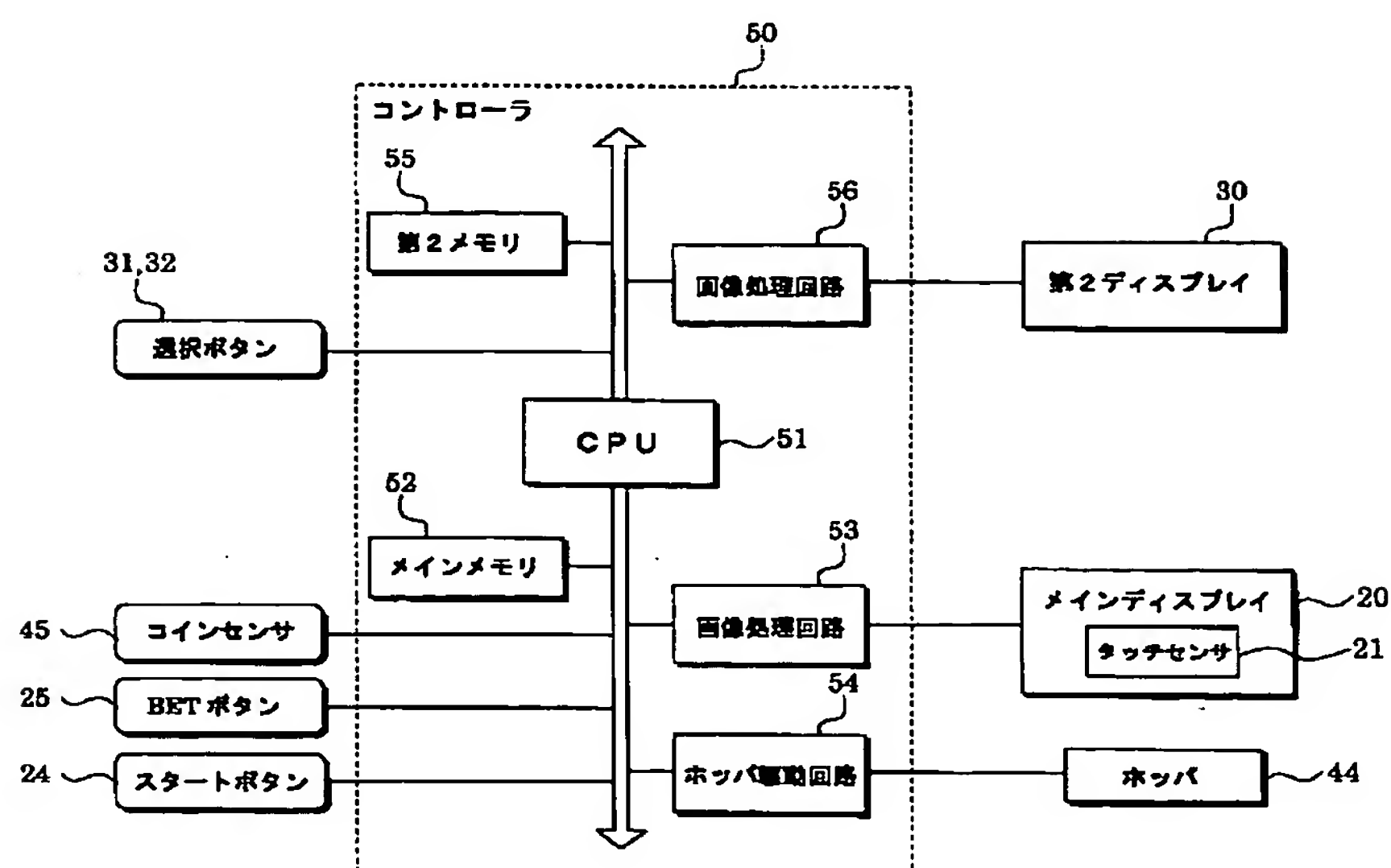
【図1】



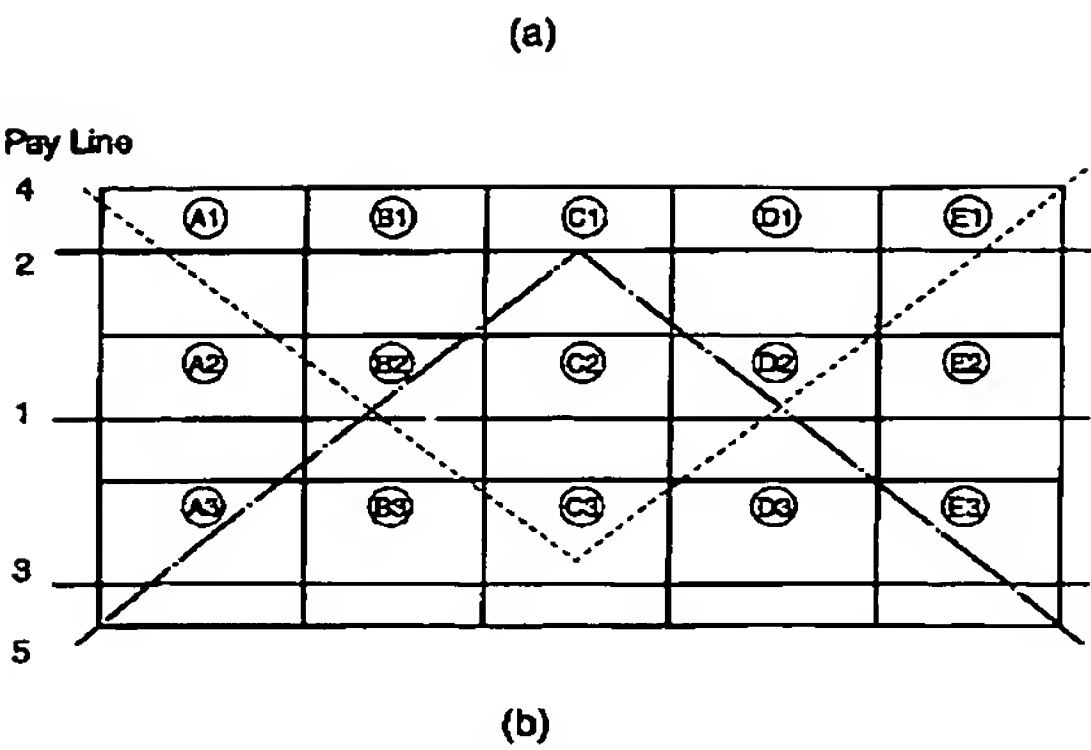
【図3】



【図2】



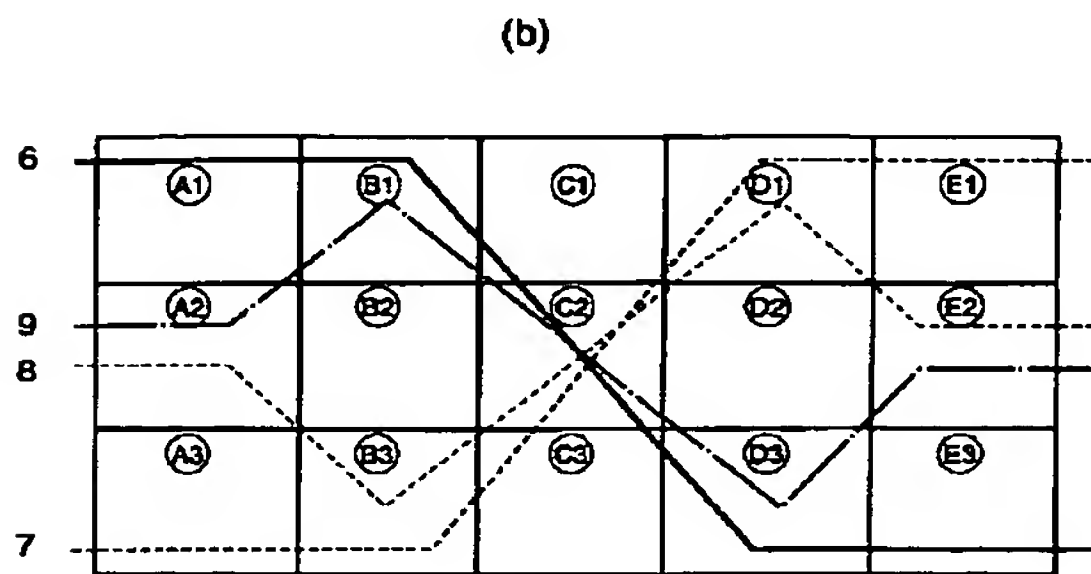
【図4】



【図6】

シンボルの種類	記号	ボーナスの内容
PIERROT	A	ピエロの対決ゲーム
GAL	B	ギャルのブランコゲーム
LION	C	ライオンの火の輪くぐりゲーム
ELEPHANT	D	ゾウの輪投げゲーム
SEAL	E	BET 数×2
LOPE	F	BET 数×2
CLUB	G	BET 数×2
TENT	H	BET 数×2
TICKET	J	第2ボーナスゲームへ移行
BEAR	L	BET 数×2

【図7】



REEL STRIP

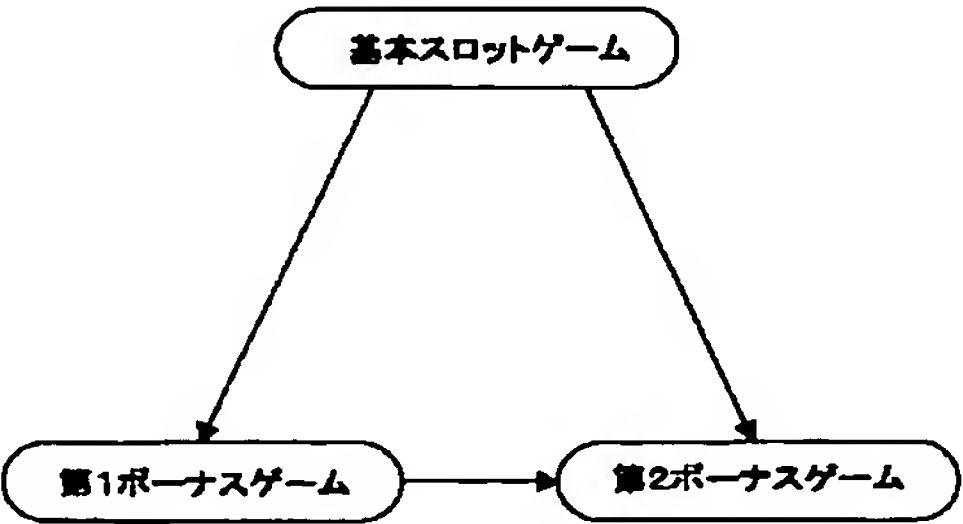
	Reel 1	Reel 2	Reel 3	Reel 4	Reel 5
1	A	G	F	H	A
2	E	E	B	A	H
3	C	J	J	J	C
4	E	H	C	L	B
5	H	G	F	G	G
6	G	F	H	H	E
7	E	L	F	G	G
8	H	A	G	E	H
9	G	D	H	F	B
10	E	L	F	E	D
11	H	G	F	G	C
12	G	H	C	D	G
13	D	J	J	H	F
14	E	G	D	G	H
15	F	E	F	C	E
16	G	C	F	E	H
17	E	L	C	G	F
18	H	D	L	E	B
19	E	C	G	H	L
20	G	F	F	F	C
21	B	H	F	H	G
22	E	G	D	D	F
23	G	J	J	F	H
24	E	E	B	C	D
25	L	G	F	H	H
26	E	D	G	F	E
27	G	B	F	E	H
28	B	C	E	H	G
29	E	D	F	E	F
30	F	F	E	F	G
31	G	C	A	H	D
32	E	L	F	B	H

【図5】

Pay Table

Symbol	Kind	1K	2K	3K	4K	5K	pay
PIERROT	A	2	10	100	1000	5000	x line bet
GAL	B		10	25	200	500	x line bet
LION	C		5	20	100	250	x line bet
ELEPHANT	D		5	20	100	250	x line bet
SEAL	E			10	25	150	x line bet
LOPE	F			5	20	100	x line bet
CLUB	G			5	20	100	x line bet
TENT	H			Tent Bonus Game			x line bet
TICKET	J			Super Circus Game			x total bet
BEAR	L			2	5	20	x total bet

【図21】

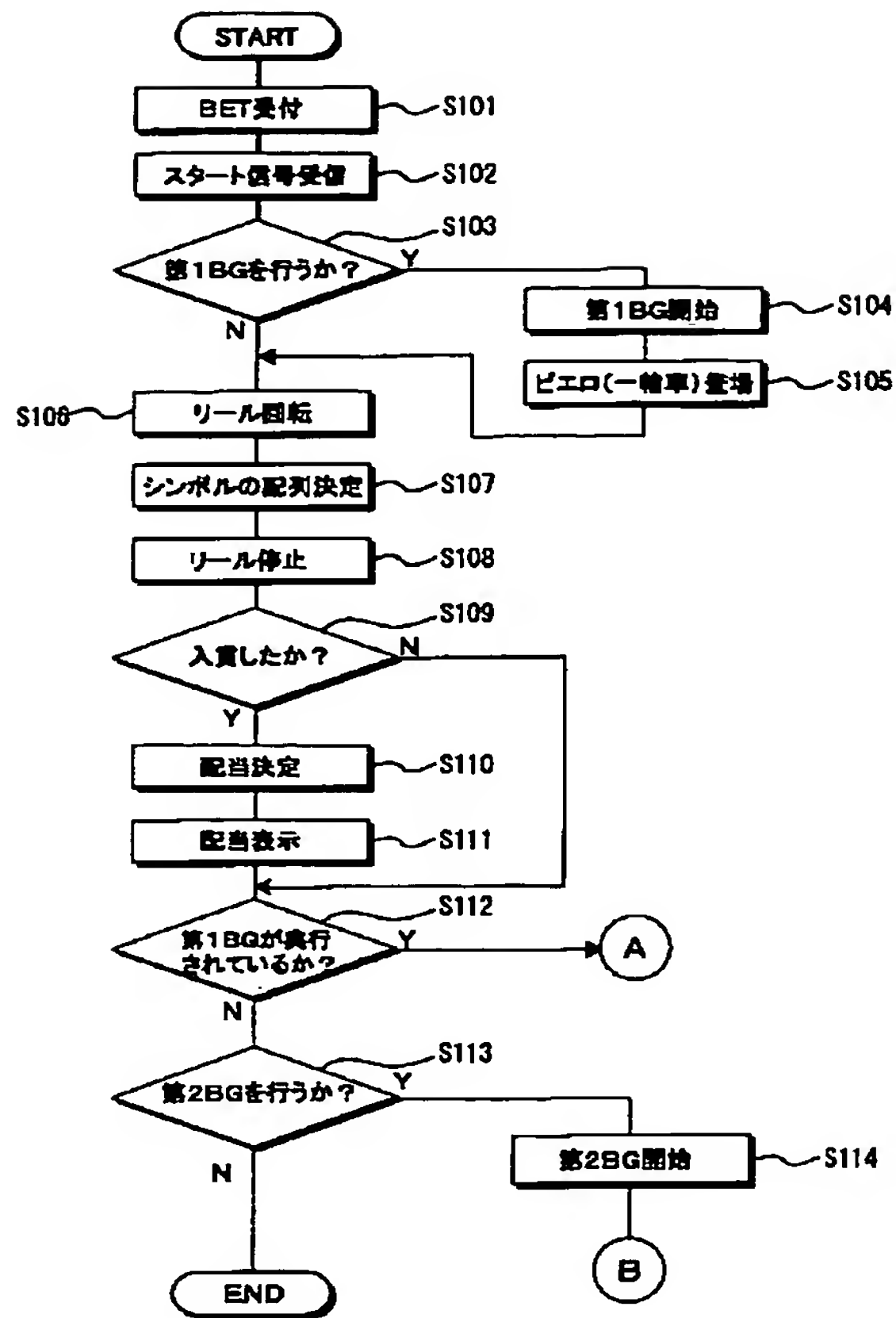


【図18】

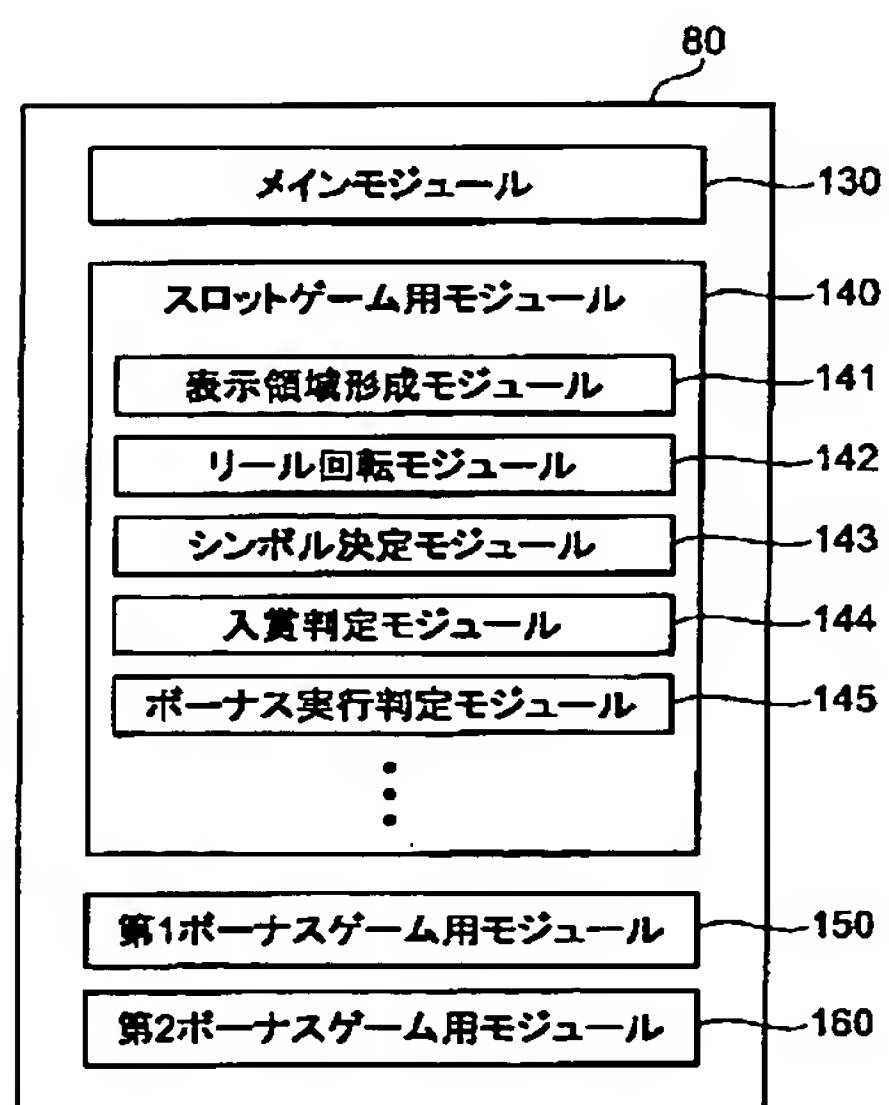
シンボルの種類	記号	ボーナスの内容
PIERROT	A	ピエロの対決ゲーム
GAL	B	ギャルのブランコゲーム
LION	C	ライオンの火の輪くぐりゲーム
ELEPHANT	D	ゾウの輪投げゲーム
SEAL	E	BET 数×2
LOPE	F	BET 数×2
CLUB	G	BET 数×2
TENT	H	BET 数×2
BEAR	L	BET 数×2



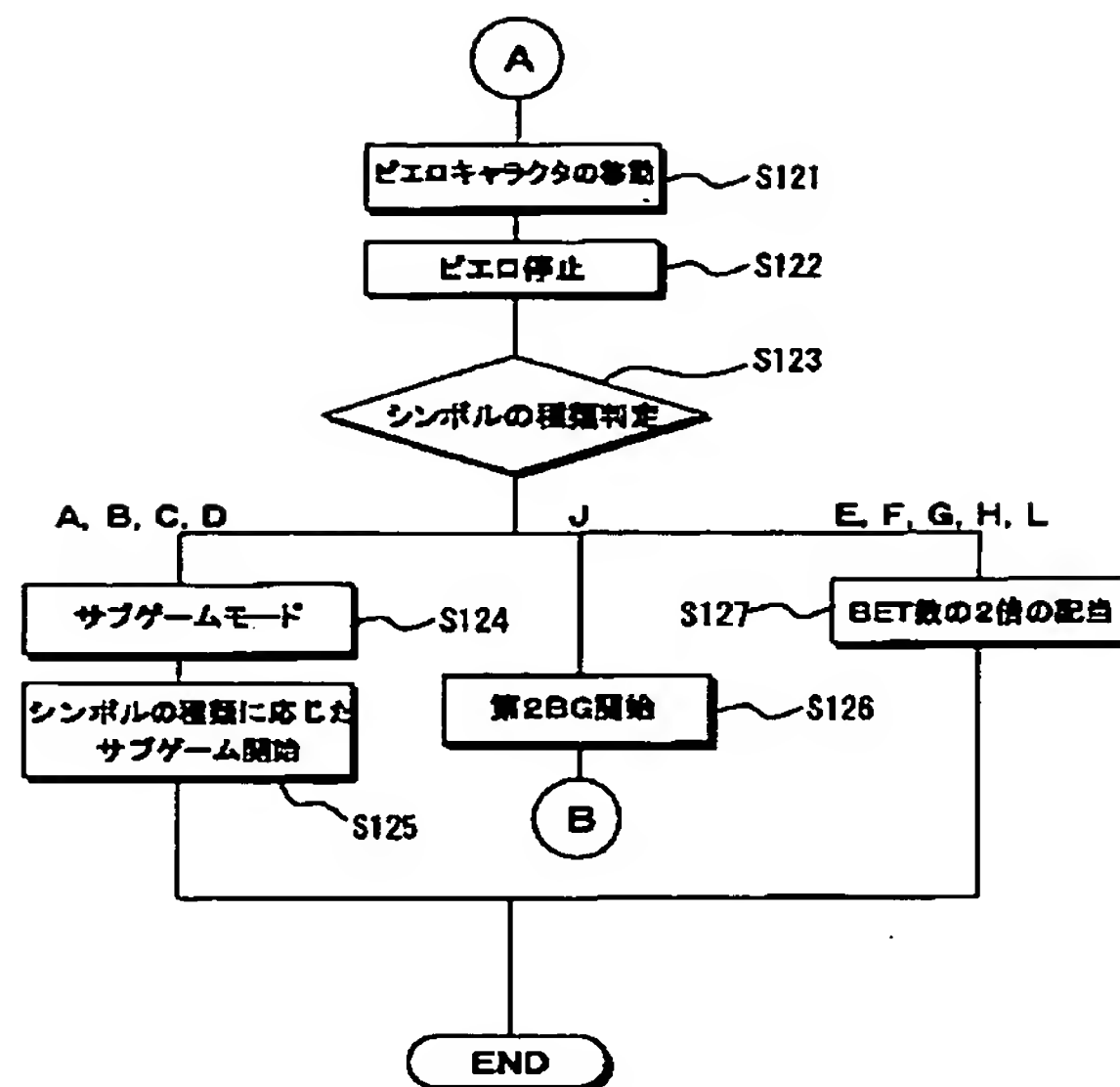
【図8】



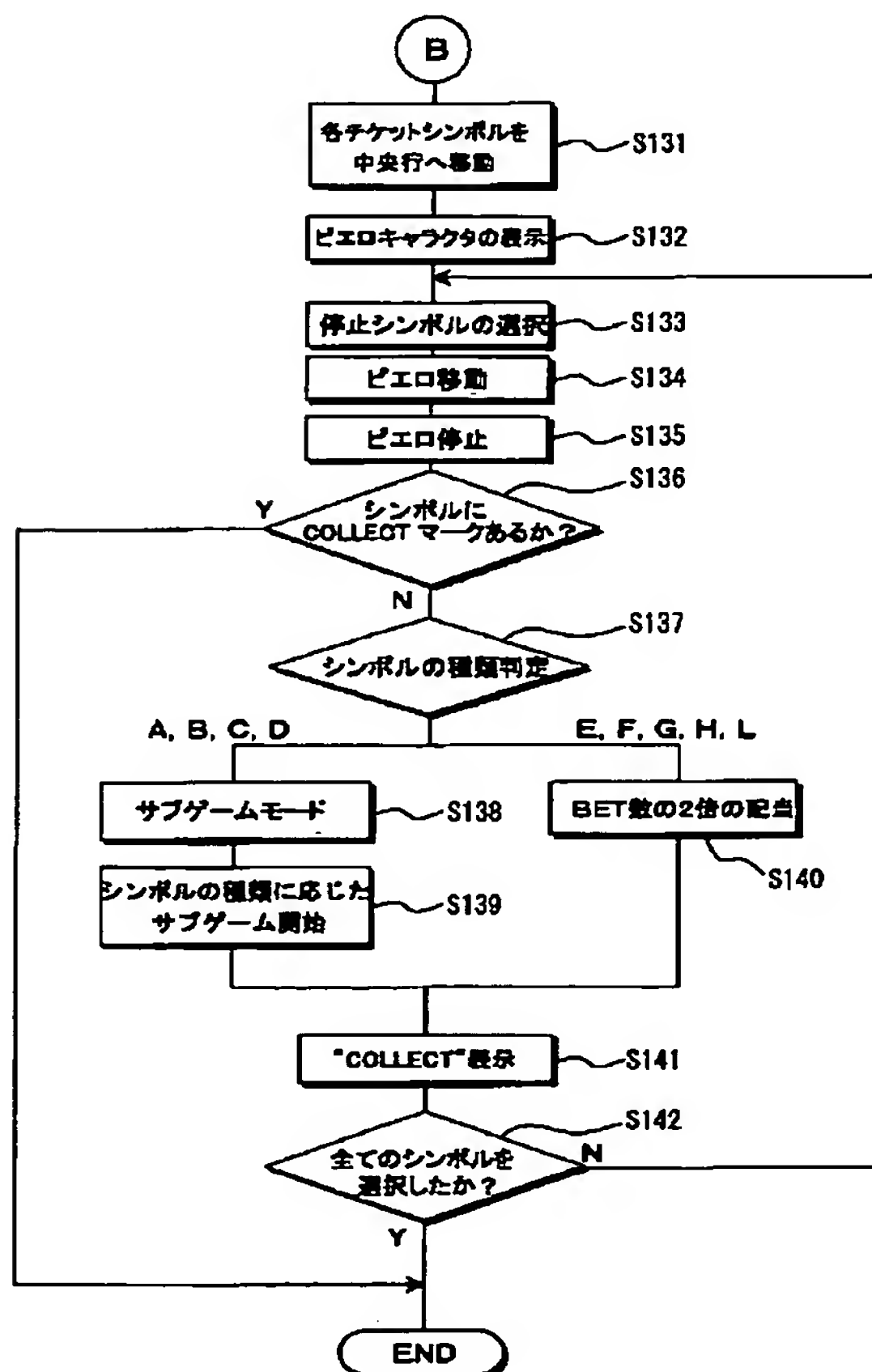
【図22】



【図9】

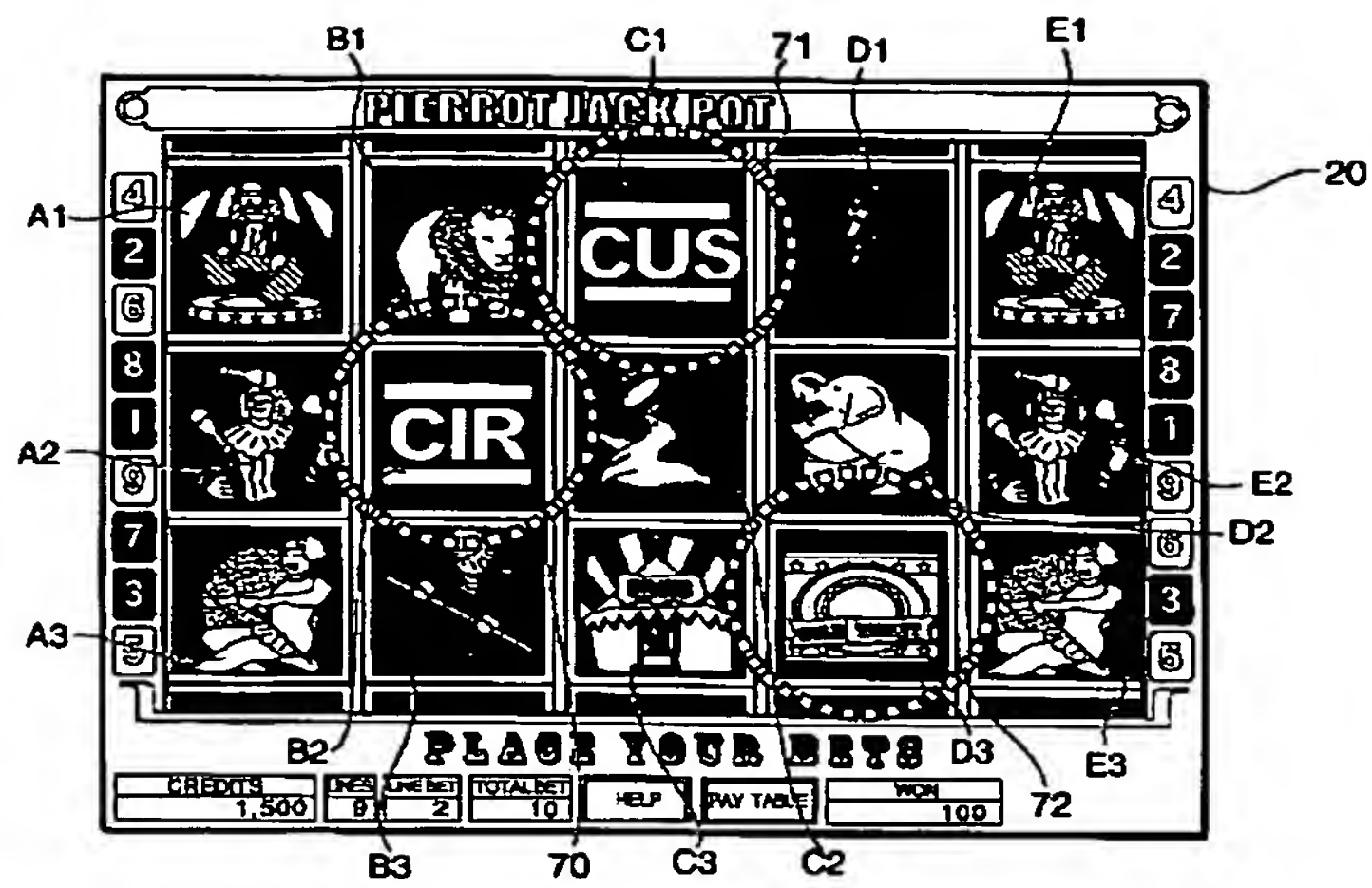


【図10】

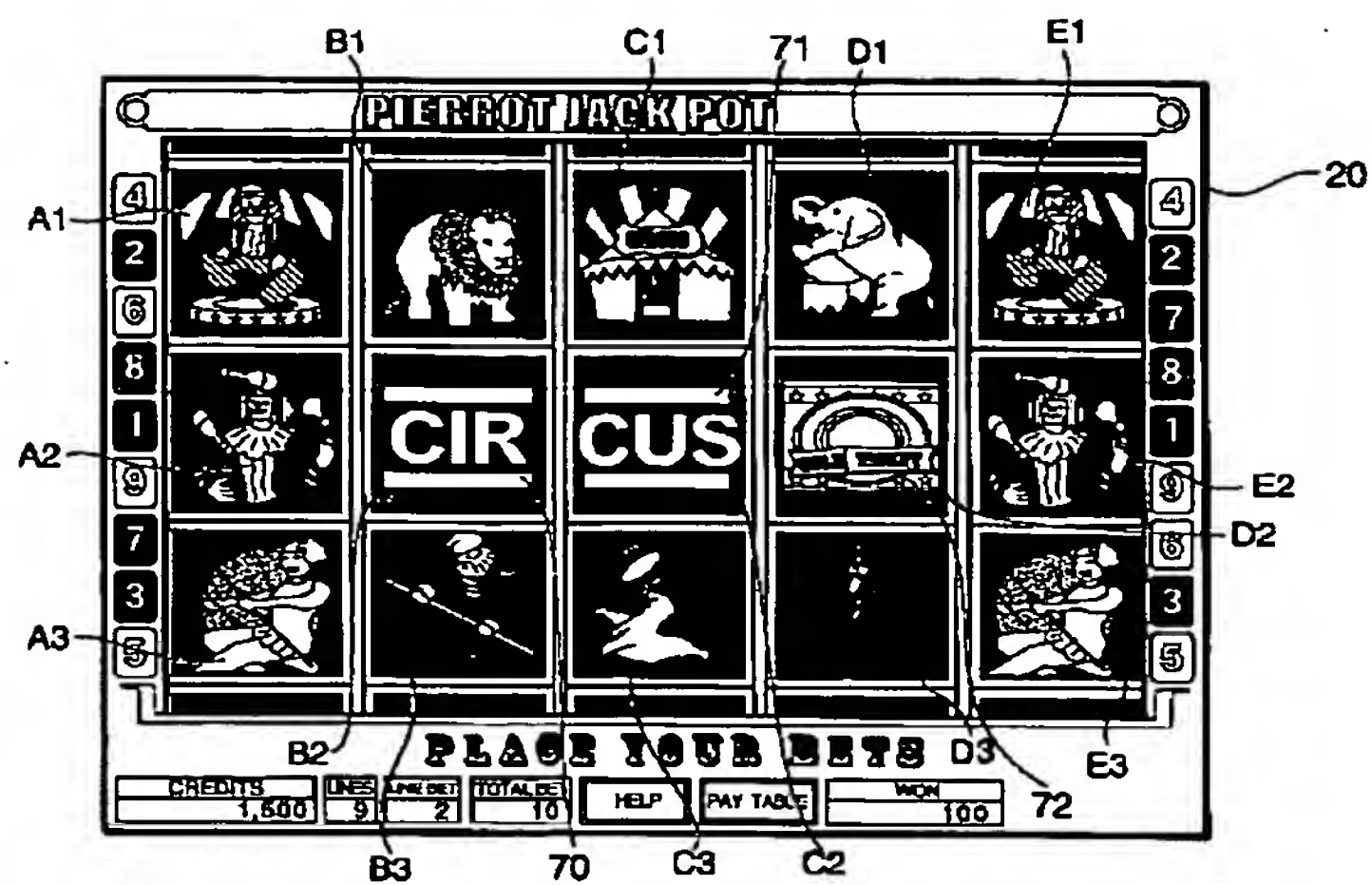




【図13】



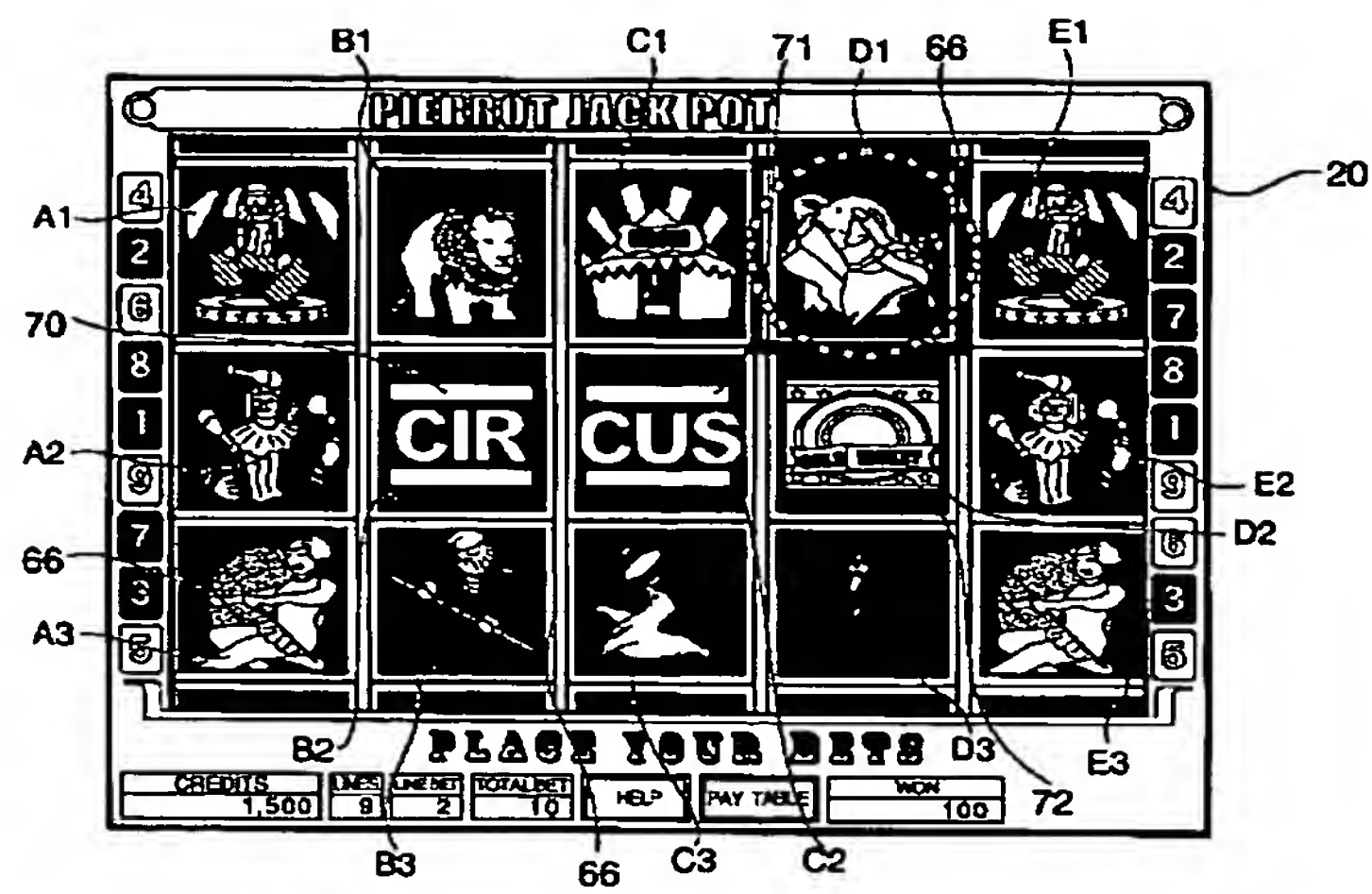
【図14】



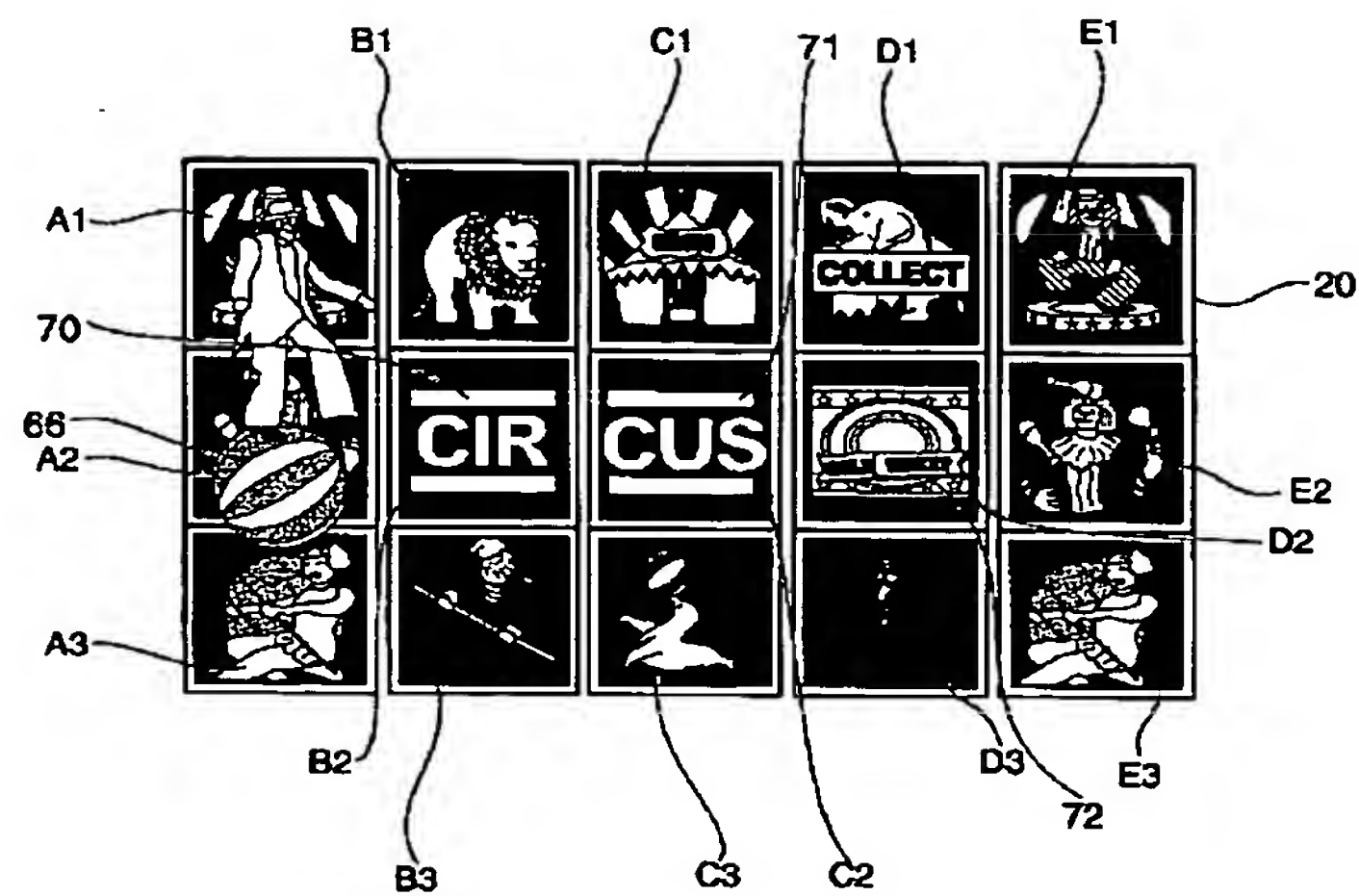




【図17】



【図19】



【図20】

